

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA HITUNG PADA ANAK KELOMPOK B RA HIDAYATUS SIBYAN KECAMATAN RINGINREJO KABUPATEN KEDIRI

Arsita Nur Aniqoh, Rosa Imani Khan, Intan Prastihastari Wijaya

Universitas Nusantara PGRI Kediri

arsitanuraniqoh16@gmail.com

Abstract:

The children's numeracy skills in Group B RA Hidayatus Sibyan were not well developed. This condition is due to the less varied learning strategies and learning media that are less attractive. This research was conducted to improve children's numeracy skills through the Counting Snakes and Ladders game. This study uses a Classroom Action Research approach with 3 cycles. Each cycle has stages of planning, implementing, observing and reflecting. The subjects of this study were students of Group B RA Hidayatus Sibyan, Ringinrejo District, Kediri Regency for the 2022-2023 academic year, totaling 16 children. The research instruments used were numeracy performance assessment sheets, observation sheets of learning activities, weekly learning implementation plans and daily learning implementation plans. The results of this study indicate that learning through the Counting Snakes and Ladders game is proven to be able to improve numeracy skills in Group B children RA Hidayatus Sibyan, Ringinrejo District, Kediri Regency for the 2022-2023 academic year. In Cycle I, learning completeness was 50%, in Cycle II was 75% and in Cycle III was 87.5%.

Keywords: numeracy skills, game of snakes and ladders count

Pendahuluan

Sesungguhnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diartikan sebagai proses pendidikan dalam rangka memfasilitasi dan membantu mengoptimalkan baik pertumbuhan maupun perkembangan anak, tidak hanya secara sebagian saja tapi

secara keseluruhan, maksudnya, PAUD menekankan pada upaya-upaya pengembangan dari keseluruhan aspek kepribadian dalam diri anak (Suyadi & Ulfah, 2015). PAUD menyediakan banyak kesempatan bagi anak agar memaksimalkan perkembangan

kepribadian juga potensinya secara optimal. Terdapat hasil penelitian yang menjelaskan bahwa usia dini sebagai periode emas, 50% perkembangan dari kecerdasan anak telah terjadi di umur 0-4 tahun, 30% selanjutnya terjadi sampai umur 8 tahun. Periode emas ini juga disebut dengan periode kritis anak, perkembangan yang diraih pada masa ini memberikan pengaruh untuk periode berikutnya sampai seseorang dewasa kelak (Kurniasih, 2009). Ini sejalan dengan penjelasan dalam penelitian Khan & Dwiyantri (2022) bahwa anak di usia dini ialah individu yang sedang melalui proses perkembangan pesat sekaligus fundamental untuk tahap perkembangan yang berikutnya.

Kognitif dapat diartikan sebagai proses berpikir yakni kemampuan manusia untuk mencari hubungan, nilai dan melakukan pertimbangan atas peristiwa-peristiwa yang terjadi (Noor, 2018). Teori kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget memaparkan bahwa pengetahuan seorang anak bisa dibangun sekaligus dikembangkan dengan kegiatan bermain. Kegiatan bermain ini bagi anak adalah cerminan sikap dan pengetahuan anak serta memberikan kontribusi terhadap perkembangan kognitif dalam diri anak. Saat bermain, anak tidak hanya sedang belajar hal baru namun ia juga belajar mempraktikkan dan mengonsolidasi keterampilan yang telah diperoleh (Fadilah, 2019).

Penelitian ini memfokuskan pada perkembangan kognitif yakni kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun. Dimana pada usia 5-6 tahun ini, anak telah mampu menggunakan berbagai simbol dalam menunjukkan objek-objek di dunia. Kemampuan

berhitung dapat dikatakan sebagai bagian yang paling penting dari aspek perkembangan kognitif ini. Hal ini dikarenakan kemampuan berhitung sangat sering digunakan di bermacam-macam aktivitas kehidupan sehari-hari.

Agar dapat mengetahui tingkat kemampuan berhitung anak di usia 5-6 tahun ini, peneliti mengacu pada Permendikbud Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. Upaya mengembangkan kemampuan berhitung hendaknya disesuaikan dengan tahap perkembangan anak dan kondisi atau keadaan lingkungan serta pedoman tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, yakni: dapat menyebutkan lambang bilangan sampai 10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yang ada.

Untuk tingkat pencapaian awal, diharapkan anak dapat menulis angka 1-10 yang disesuaikan dengan gambar media belajar yang digunakan. Anak mulai belajar menuliskan simbol angka seperti yang ada di sekitar mereka. Seperti, mengenalkan angka lima dengan memanfaatkan benda-benda konkret yang ada di sekitar anak. Kemudian dalam hal penjumlahan dan pengurangan, hendaknya menggunakan perhitungan kardinal untuk latihan memecahkan situasi melalui suatu objek atau menggambar dan masalah perhitungan dengan total ≤ 10 . Dalam hal ini dikenalkan juga tanda + untuk kegiatan penjumlahan dan tanda - untuk kegiatan pengurangan. Ini penting dilakukan sebab anak perlu memiliki pengalaman sebelum ia melanjutkan ke sekolah dasar dan sebelum tanda

tersebut nantinya digunakan dalam perhitungan persamaan (Maesaroh et al., 2019).

Dalam melakukan upaya-upaya pengembangan kognitif, guru di sekolah harus mempunyai strategi dan memilih metode yang pas dengan tingkat perkembangan anak. Terkadang guru kurang tepat dalam memilih metode pengembangan sehingga tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan bahan ajar, sehingga guru kurang mampu mengoptimalkan aspek perkembangan kognitif anak dalam berhitung. Permasalahan-permasalahan tersebut juga timbul pada kegiatan belajar berhitung di Kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2022-2023 berhitung masih rendah, dapat dilihat dari 16 anak yang memperoleh BB (Belum Berkembang) dalam berhitung ada 6 anak dan sisanya sebanyak 10 anak didik yang masih mendapatkan nilai MB (Mulai Berkembang). Dari hasil observasi awal yang dilakukan di RA Hidayatus Sibyan, ditemukan fakta bahwa kegiatan berhitung di sana memiliki kendala yang disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya adalah kurangnya latihan dalam berhitung dan kurang menariknya media yang dimanfaatkan untuk belajar berhitung. Selama ini, kegiatan belajar berhitung yang diselenggarakan oleh guru hanya melalui tiga permainan yang diulang-ulang yaitu congklak, kartu angka, dan ular tangga. Ternyata ini membuat anak menjadi cenderung kurang tertarik dan bosan terhadap pembelajaran hingga menyebabkan kurang terciptanya proses dan hasil pembelajaran yang optimal.

Temuan tersebut juga sejalan dengan hasil wawancara dengan Kepala RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri yang mengatakan bahwa guru di saat proses pembelajaran seringkali hanya memberikan penugasan kepada anak untuk menulis dan membaca. Guru sudah memanfaatkan media kartu angka dan permainan congklak tetapi anak-anak kurang tertarik karena sudah terlalu sering digunakan. Selain itu, di RA tersebut memang sudah memanfaatkan permainan ular tangga guna pembelajaran berhitung anak, namun permainan tersebut berukuran kecil dan hanya berjumlah 1 paket, selain itu permainan ular tangga tersebut hanya digunakan untuk mengenalkan angka saja. Peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan inovasi permainan yang tidak hanya bermanfaat untuk mengenalkan lambang bilangan saja namun juga sekaligus mengajarkan anak untuk berhitung menggunakan lambang bilangan tersebut.

Dunia anak sangatlah lekat dengan dunia bermain, bahkan anak sangat menyukai menghabiskan sebagian besar waktu dalam kesehariannya dengan bermain (Khan & Dwiyanti, 2020). Permainan memang begitu mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, penjelasan yang lebih lanjut yaitu: 1). untuk perkembangan kognitif, 2). untuk perkembangan sosial dan emosional, 3). untuk perkembangan bahasa, 4). untuk perkembangan fisik, 5). untuk perkembangan pengenalan huruf. Bermain adalah bagian dari perkembangan kognitif bagi anak. Bermain juga merupakan proses latihan pemecahan masalah. Saat bermain, anak

sedang dihadapkan pada bermacam-macam situasi, kondisi, teman dan objek baik nyata maupun imajiner yang membuatnya menggunakan berbagai kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Bermain menggunakan objek di sekitarnya adalah salah satu cara anak untuk belajar, dengan melakukan interaksi bersama objek dan orang lain kemudian memanfaatkan objek itu untuk keperluan anak dalam mengkonstruksi pemahaman tentang objek, orang dan situasi (Andriani, 2012). Menurut Meylinda (dalam Nugraheni, 2017), pemahaman yang dimiliki oleh anak didik adalah faktor penting dalam sebuah pembelajaran.

Ular tangga merupakan permainan tradisional yang telah banyak diketahui oleh masyarakat. Ini menguntungkan karena dalam memanfaatkannya saat pembelajaran, guru tidak memerlukan waktu yang lama untuk memperkenalkan dan menjelaskan tata cara permainan itu kepada anak. Saat bermain ular tangga, anak melempar dadu terlebih dulu. Pada dadu tersebut tertera angka. Anak dapat berlatih berhitung dengan cara menjalankan ke kotak sesuai angka yang tertera pada dadu. Aktivitas ini tanpa disadari dapat melatih anak untuk berhitung dengan pengalaman bermainnya secara langsung. Materi pembelajaran akan tersampaikan pada anak dengan mudah karena akan membangun sendiri pemahaman berhitung mereka. Sejalan dengan paparan tersebut, Nugraeni (dalam Chabib et al., 2017) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang berbasis visual berbentuk permainan ular tangga adalah kegiatan yang efektif untuk memudahkan pemahaman anak

terhadap pelajaran, khususnya pembahasan yang sekiranya sulit diterima tanpa perantara.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan modifikasi terhadap permainan ular tangga agar menjadi permainan yang tidak biasa dan menambah daya tarik dari permainan ini, yakni menjadi permainan Ular Tangga Hitung. Permainan ular tangga hitung ini sama dengan permainan ular tangga seperti pada umumnya, namun papan permainan ular tangga ini dimodifikasi. Bila biasanya didalam kotak-kotak ular tangga biasa berisi gambar-gambar hewan, jenis-jenis kendaraan, tokoh film kartun, dan lain-lain, didalam permainan Ular Tangga Hitung ini berisi soal-soal berhitung sederhana disetiap kotaknya. Anak diminta untuk bisa menjawab soal-soal tersebut untuk bisa melangkah ke tahap selanjutnya. Kalau anak tidak bisa menjawabnya, maka ia tidak berhak untuk melempar dadu lagi atau melangkah sampai satu putaran permainan tersebut.

Apakah pembelajaran melalui permainan Ular Tangga Hitung ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak-anak di Kelompok BRA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2022/2023? Pertanyaan inilah yang menarik peneliti dan akan coba dijawab melalui penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas dengan 3 siklus. Masing-masing siklus memiliki tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak-anak didik Kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri

tahun pelajaran 2022-2023 yang berjumlah 16 anak. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar penilaian unjuk kerja kemampuan berhitung, lembar observasi kegiatan pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.

Pembahasan

Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 September 2022, dengan tema "Lingkunganku" dan sub tema "Keluarga". Alat-alat yang digunakan adalah Papan Ular Tangga Hitung, Dadu dan Kartu. Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan bila persentase ketuntasan belajar anak dalam berhitung mencapai 75%. Perencanaan lain yang dilakukan antara lain:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 3) Menyiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan
- 4) Menyiapkan format penilaian unjuk kerja kemampuan berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung dan format observasi kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I terdiri dari:

Kegiatan Awal (30 menit)

- 1) Guru mengucapkan salam
- 2) Guru mengabsen anak didik
- 3) Guru mengajak anak didik untuk berdoa
- 4) Guru mengajak berdiskusi tentang bicara yang sopan kepada ayah & ibu
- 5) Guru mengajak berdiskui tentang akan bermain dengan teman di rumah

- 6) Guru bercerita tentang cara membersihkan rumah
- 7) Guru mengenalkan kegiatan dan peraturan yang akan digunakan bermain

Kegiatan Inti (60 menit)

- 1) Guru mengajak anak didik untuk bermain ular tangga hitung
- 2) Guru mengajak anak didik untuk menggambar sesuai angka yang tersedia
- 3) Guru mengajak anak didik mencocok gambar koper ayah
- 4) Anak mengajak anak didik untuk memberi tanda pada perbuatan benar dan salah

Istirahat (30 menit)

Bermain di luar kelas, cuci tangan setelah kegiatan bermain, berdoa sebelum anak makan dan minum

Kegiatan Akhir (30 menit)

- 1) Guru menanyakan bagaimana perasaannya selama hari ini
- 2) Guru mengajak berdiskusi tentang kegiatan-kegiatan anak hari ini dan mana yang paling disukai
- 3) Guru mengajak anak didik bercerita pendek yang mengandung pesan moral
- 4) Guru memberikan informasi tentang kegiatan untuk besok
- 5) Guru mengajak anak didik untuk berdoa sebelum mengakhiri kegiatan
- 6) Guru memberikan salam, dan kemudian anak didik berbaris ketika akan pulang.

c. Tahap Observasi

Tabel Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Anak dalam Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Hitung pada Siklus 1

No.	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Belajar: Minimal BSH	
		BB	MB	BSH	BSB	Belum Tuntas	Tuntas
1	ARBR		√			√	
2	AF			√			√
3	AAF		√			√	
4	DSA			√			√
5	AQS		√			√	
6	FAAR		√			√	
7	KSA		√			√	
8	MAHAF			√			√
9	KNS		√			√	
10	NAS		√			√	
11	NAY			√			√
12	FSF		√			√	
13	PAF			√			√
14	QPS			√			√
15	RAN			√			√
16	WAZ			√			√
Jumlah		0	8	8	0	8	8
Persentase		0%	50%	50%	0%	50%	50%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dalam kemampuan berhitung, tidak ada anak yang mendapatkan BB (Belum Berkembang), anak yang mendapatkan nilai MB (Mulai Berkembang) sebanyak 8 anak atau sebesar 50%, anak yang mendapat nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) sebanyak 8 anak atau sebesar

50% dan tidak ada anak yang mendapatkan nilai BSB (Berkembang Sangat Baik). Hal ini dikarenakan anak-anak masih belum memahami kegiatan menggunakan permainan Ular Tangga Hitung. Dalam melakukan kegiatan bermain Ular Tangga Hitung banyak anak yang meminta bantuan kepada guru.

Tabel Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus I

No.	Item Observasi	Baik	Cukup	Kurang
1	Guru menyampaikan apersepsi	√		
2	Guru menjelaskan tentang kegiatan bermain Ular Tangga hitung		√	
3	Guru memberikan contoh		√	
4	Guru mengadakan tanya jawab	√		
5	Guru memotivasi anak saat belajar berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung		√	
6	Guru membimbing saat melakukan kegiatan berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung		√	
Jumlah		2	4	0
Persentase		33%	67%	0%

Hasil observasi kegiatan pembelajaran Siklus I ini, nilai baik yang diperoleh oleh guru sebanyak 2 item atau sebesar 33%, nilai cukup yang diperoleh guru sebanyak 4 item atau sebesar 67%. Guru tidak memiliki nilai kurang.

Tabel Hasil Penghitungan Persentase Ketuntasan Belajar Anak dalam Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Hitung pada Siklus I

No.	Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum Tuntas	8	50%
2	Tuntas	8	50%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui jumlah anak yang masih tergolong belum tuntas belajar sebanyak 8 anak atau 50%. Sedangkan jumlah anak yang tergolong tuntas belajar sebanyak 8 anak atau 50%. Persentase ketuntasan belajar ini masih belum mencapai 75%, sehingga pembelajaran masih perlu diperbaiki dan dilanjutkan ke Siklus II.

Berdasarkan hasil pengamatan proses kegiatan pembelajaran pada Siklus I ini terdapat temuan-temuan sebagai berikut:

- 1) Dalam melakukan unjuk kerja kemampuan berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung, masih banyak anak yang meminta bantuan guru sehingga guru perlu menyusun strategi baru untuk mengatasinya
- 2) Anak kurang fokus memperhatikan saat guru menjelaskan cara bermain Ular Tangga Hitung, sehingga guru perlu mengatasinya dengan memberikan penjelasan tentang permainan Ular Tangga Hitung ini secara lebih jelas dan detail
- 3) Saat bermain ular tangga hitung, sebagian anak tampak kurang sabar dalam menunggu giliran
- 4) Ada juga anak yang kurang aktif dan kurang percaya diri dalam bermain.

Siklus II

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan data hasil pengamatan dan penilaian unjuk kerja anak dalam kegiatan pembelajaran dapat diketahui prosentase ketuntasan belajar anak seperti pada tabel di bawah ini:

a. Tahap Perencanaan

Siklus II dilaksanakan pada hari Jumat, 23 September 2022, dengan tema "Lingkunganku" dan sub tema "Keluarga". Alat-alat yang digunakan adalah Papan Ular Tangga Hitung, Dadu dan Kartu. Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan bila persentase ketuntasan belajar anak dalam berhitung mencapai 75%. Perencanaan lain yang dilakukan antara lain:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 3) Menyiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan
- 4) Menyiapkan format penilaian unjuk kerja kemampuan berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung dan format observasi kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II terdiri dari:

Kegiatan Awal (30 menit)

- 1) Guru mengucapkan salam
- 2) Guru mengabsen anak didik
- 3) Guru mengajak anak untuk berdoa
- 4) Guru mengajak anak didik berdiskusi terkait kegiatan

menjaga dan melestarikan lingkungan sekolah

- 5) Guru mengajak anak didik berdiskusi tentang kebiasaan berangkat sekolah yang tepat waktu
- 6) Guru menyampaikan kegiatan dan aturan yang akan digunakan untuk bermain

Kegiatan Inti (60 menit)

- 1) Guru mengajak anak didik bermain ular tangga hitung
- 2) Guru mengajak anak didik menggambar sesuai angka yang tersedia
- 3) Guru mengajak anak didik untuk mencocok gambar koper ayah
- 4) Guru mengajak anak didik untuk memberi tanda pada perbuatan benar dan salah

Istirahat (30 menit)

Anak didik dapat bermain di luar kelas, kemudian mencuci tangan setelah bermain, dan berdoa sebelum anak makan dan minum

Kegiatan Akhir (30 menit)

- 1) Guru menanyakan bagaimana perasaan anak hari ini
- 2) Guru mengajak anak didik berdiskusi perihal kegiatan-kegiatan hari ini dan mana yang paling disukai
- 3) Guru mengajak anak bercerita pendek yang mengandung pesan moral
- 4) Guru memberikan informasi kegiatan untuk besok
- 5) Guru mengajak anak didik untuk berdoa sebelum mengakhiri kegiatan
- 6) Guru memberikan salam dan kemudian anak didik berbaris ketika akan pulang.

c. Tahap Observasi

Hasil penilaian unjuk kerja kemampuan anak dalam berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung adalah sebagai berikut:

Tabel Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Anak dalam Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Hitung pada Siklus II

No.	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Belajar: Minimal BSH	
		BB	MB	BSH	BSB	Belum Tuntas	Tuntas
1	ARBR			√			√
2	AF				√		√
3	AAF				√		√
4	DSA			√			√
5	AQS			√			√
6	FAAR		√			√	
7	KSA				√		√
8	MAHAF		√			√	
9	KNS				√		√
10	NAS				√		√
11	NAY			√			√
12	FSF			√			√
13	PAF		√			√	√
14	QPS						√
15	RAN			√	√		√
16	WAZ		√			√	
Jumlah		0	4	6	6	4	12
Persentase		0%	25%	37,5%	37,5%	25%	75%

Tabel di atas menjelaskan bahwa tidak ada anak yang mendapatkan nilai BB (Belum Berkembang), anak yang mendapatkan nilai MB (Mulai Berkembang) sebanyak 4 anak atau 25%, anak yang mendapat nilai BSH

(Berkembang Sesuai Harapan) sebanyak 6 anak atau 37,5% dan anak yang mendapatkan nilai BSB (Berkembang Sangat Baik) sebanyak 6 anak atau 37,5%.

Tabel Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II

No.	Item Observasi	Baik	Cukup	Kurang
1	Guru menyampaikan apersepsi	√		
2	Guru menjelaskan tentang kegiatan bermain Ular Tangga hitung	√		
3	Guru memberikan contoh	√		
4	Guru mengadakan tanya jawab	√		
5	Guru memotivasi anak saat belajar berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung	√		
6	Guru membimbing saat melakukan kegiatan berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung		√	
Jumlah		5	1	0
Persentase		83%	17%	0%

Hasil observasi kegiatan pembelajaran Siklus II ini, nilai baik yang diperoleh oleh guru sebanyak 5 item atau sebesar 83%, nilai cukup yang diperoleh guru sebanyak 1 item atau sebesar 17%. Guru tidak memiliki nilai kurang.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan data hasil pengamatan dan penilaian unjuk kerja anak dalam kegiatan pembelajaran dapat diketahui prosentase ketuntasan belajar anak seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel Hasil Penghitungan Persentase Ketuntasan Belajar Anak dalam Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Hitung pada Siklus II

No.	Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum Tuntas	4	25%
2	Tuntas	12	75%
Jumlah		16	100%

Tabel di atas menunjukkan jumlah anak yang masih tergolong belum tuntas belajar sebanyak 4 anak atau 25%. Sedangkan jumlah anak yang tergolong tuntas belajar sebanyak 12 anak atau 75%. Peneliti bermaksud tetap memperbaiki pembelajaran dan melanjutkan ke Siklus III agar hasil belajar anak didik dapat lebih optimal lagi.

Berdasarkan hasil pengamatan proses kegiatan pembelajaran pada Siklus II ini ditemukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Pada Siklus II ini guru lebih sering dalam mengajak anak memainkan ular tangga hitung. Di pertemuan ini guru lebih menitikberatkan pada aktivitas berhitung, karena anak-anak sudah lebih mengenal angka 1-20
- 2) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah mengalami peningkatan, namun

guru masih belum mampu sepenuhnya melakukan kegiatan belajar sesuai dengan RPPH, masih terdapat beberapa langkah yang dilewatkan oleh guru

- 3) Guru kurang memperhatikan bahwa kemampuan anak itu berbeda-beda dalam memahami materi yang diajarkan
- 4) Dari hasil diskusi peneliti dengan rekan sejawat, penelitian tetap akan dilanjutkan ke Siklus III agar hasil belajar anak didik dapat lebih optimal lagi.

Siklus III

a. Tahap Perencanaan

Siklus I dilaksanakan pada hari Jumat, 30 September 2022, dengan tema “Lingkunganku” dan sub tema “Sekolahku (Alat-alat Sekolah)”. Alat-alat yang digunakan adalah Papan Ular Tangga Hitung, Dadu dan Kartu. Perencanaan lain yang dilakukan antara lain:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 3) Menyiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan
- 4) Menyiapkan format penilaian unjuk kerja kemampuan berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung dan format observasi kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I terdiri dari:

Kegiatan Awal (30 menit)

- 1) Guru memberikan salam
- 2) Guru absensi anak didik
- 3) Guru mengajak anak didik untuk berdoa sebelum belajar
- 4) Guru mengajak berdiskusi tentang alat-alat sekolah

- 5) Guru mengajak anak didik untuk berdiskusi tentang menjaga alat sekolah
- 6) Guru mengajak anak didik berdiskusi supaya tidak mengganggu teman
- 7) Guru menyampaikan kegiatan dan peraturan yang akan digunakan saat bermain

Kegiatan Inti (60 menit)

- 1) Guru mengajak anak didik untuk berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung
- 2) Guru mengajak anak didik untuk mengelompokkan alat-alat untuk sekolah
- 3) Guru mengajak anak didik untuk mengurutkan pola alat-alat sekolah
- 4) Guru mengajak anak didik untuk mencocok gambar buku
- 5) Guru mengajak anak didik untuk belajar menyebutkan banyak huruf vokal maupun konsonan pada nama alat-alat sekolah

Istirahat (30 menit)

Anak didik dapat bermain di luar saat istirahat, cuci tangan setelah bermain, berdoa sebelum anak makan dan minum

Kegiatan Akhir (30 menit)

- 1) Guru menanyakan kepada anak didik bagaimana perasaannya hari ini
- 2) Guru mengajak anak didik untuk berdiskusi perihal kegiatan-kegiatan hari ini dan mana yang paling disukai
- 3) Guru mengajak anak didik untuk bercerita pendek yang mengandung pesan moral
- 4) Guru juga memberikan informasi kegiatan untuk besok
- 5) Guru mengajak anak didik berdoa, kemudian guru memberikan salam dan anak berbaris akan pulang.

c. Tahap Observasi

Hasil penilaian unjuk kerja kemampuan anak dalam berhitung

melalui permainan Ular Tangga Hitung adalah sebagai berikut:

Tabel Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Berhitung Melalui Media Ular Tangga Hitung pada Siklus III

No.	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Belajar: Minimal BSH	
		BB	MB	BSH	BSB	Belum Tuntas	Tuntas
1	ARBR				√		√
2	AF				√		√
3	AAF				√		√
4	DSA				√		√
5	AQS			√			√
6	FAAR		√			√	
7	KSA				√		√
8	MAHAF		√			√	
9	KNS				√		√
10	NAS				√		√
11	NAY				√		√
12	FSF				√		√
13	PAF				√		√
14	QPS			√			√
15	RAN			√			√
16	WAZ			√			√
Jumlah		0	2	4	10	2	14
Persentase		0%	12,5%	25%	62,5%	12,5%	87,5%

Tabel di atas menunjukkan bahwa tidak ada anak yang mendapatkan nilai BB (Belum Berkembang), anak yang mendapatkan nilai MB (Mulai Berkembang) sebanyak 2 anak atau 12,5%, anak yang mendapat nilai BSH

(Berkembang Sesuai Harapan) sebanyak 4 anak atau 25% dan anak yang mendapatkan nilai BSB (Berkembang Sangat Baik) sebanyak 10 anak atau 62,5%.

Tabel Hasil Observasi Guru pada Kegiatan Pembelajaran Siklus III

No.	Item Observasi	Baik	Cukup	Kurang
1	Guru menyampaikan apersepsi	√		
2	Guru menjelaskan tentang kegiatan bermain Ular Tangga hitung	√		
3	Guru memberikan contoh	√		
4	Guru mengadakan tanya jawab	√		
5	Guru memotivasi anak saat belajar berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung	√		
6	Guru membimbing saat melakukan kegiatan berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung	√		
Jumlah		6	0	0
Prosentase		100%	0%	0%

Hasil observasi kegiatan pembelajaran Siklus III ini, guru

mendapatkan nilai baik pada seluruh item observasi atau sebesar 100%.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan data hasil pengamatan dan penilaian unjuk kerja anak dalam kegiatan pembelajaran

dapat diketahui prosentase ketuntasan belajar anak seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.10

Hasil Penghitungan Persentase Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus III

No.	Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum Tuntas	2	12,5%
2	Tuntas	14	87,5%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui jumlah anak yang masih tergolong belum tuntas belajar sebanyak 2 anak atau 12,5%. Sedangkan jumlah anak yang tergolong tuntas belajar sebanyak 14 anak atau 87,5%. Hal ini berarti tingkat ketuntasan belajar anak telah melebihi kriteria ketuntasan belajar minimal yang ditentukan yaitu minimal 75%. Keberhasilan yang dicapai pada Siklus III ini dikarenakan adanya perbaikan yang dilakukan dari Siklus I dan II. Ketuntasan belajar anak sebesar 87,5%, sudah melebihi dari tingkat ketuntasan belajar minimal yang ditetapkan yaitu 75% sehingga pembelajaran tidak perlu diperbaiki lagi.

Adapun berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran pada Siklus III ini terdapat temuan bahwa aktivitas belajar berhitung melalui permainan ular tangga hitung yang dilakukan anak sudah lancar dan baik, bahkan sebagian besar anak sudah mampu berhitung tanpa adanya bantuan dari guru.

Hasil penelitian yang telah dijabarkan di atas sejalan dengan

pendapat (Wahyuni & Azizah, 2020) bahwa bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang dilakukan anak pada usia dini yang dilakukan dengan senang hati, tanpa paksaan, tetapi memiliki struktur yang diharapkan dapat memberikan hasil bagi perkembangan anak yang semestinya. Anak-anak dapat menggunakan permainan sebagai pelampiasan yang menyenangkan untuk energi mereka yang besar dan mempelajari hal-hal baru yang sebelumnya tidak mereka ketahui termasuk belajar kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga hitung.

Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah pembelajaran melalui permainan Ular Tangga Hitung terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak Kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2022-2023. Pada Siklus I, ketuntasan belajar sebesar 50%, pada Siklus II sebesar 75% dan pada Siklus III sebesar 87,5%.

BIBLIOGRAPHY

- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136. <https://doi.org/dx.doi.org/10.24014/sb.v9i1.376>
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 2(7), 910–918. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9634>
- Fadilah, M. (2019). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Prenada Media.
- Khan, R. I., & Dwiyaniti, L. (2020). Pretend Play untuk Melatih Soft Skill Anak. *Senaster (Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan)*. <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/senaster/article/view/2683>
- Khan, R. I., & Dwiyaniti, L. (2022). Persepsi Orang Tua Tentang Penggunaan Smartphone untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pinus: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 98–107. <https://doi.org/doi.org/10.29407/pn.v8i1.18872>
- Kurniasih, I. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Edukasia.
- Maesaroh, M., Sumardi, & Nur, L. (2019). Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B Se-Kelurahan Lengkongsari Kota Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, 3(1), 61–75. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/26669/12453>
- Noor, F. A. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Raudlatul Athfal (RA). *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 169–180. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/305>
- Nugraheni, N. (2017). Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Medives*, 1(2), 142–149. <https://e-journal.ivet.ac.id/index.php/matematika/article/view/490>
- Suyadi, & Ulfah, M. (2015). *Konsep Dasar PAUD*. PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 159–176. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>